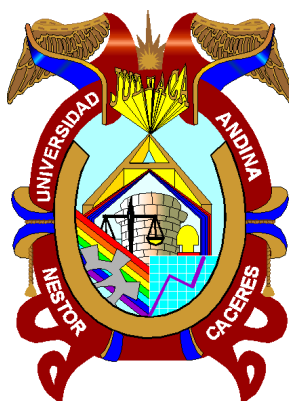




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023

PRESENTADO POR:
MADELEINE PARHUAY CCANCCE

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO

JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023

PRESENTADO POR:

MADELEINE PARHUAY CCANCCE

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL

APROBADO POR:

PRESIDENTE


Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON

PRIMER MIEMBRO


Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

SEGUNDO MIEMBRO


Dr. RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°456-2024-SEP-EPG/UANCV**

Juliaca, 12 de del 2024

VISTO:

El Expediente N°2024-010775 de la Egresado (a): **PARHUAY CCANCCE MADELEINE** con DNI N°46197349 y Código N°1810190320 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - NOMBRAR a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a): **PARHUAY CCANCCE MADELEINE** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **EDUCACIÓN INICIAL** en la Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Primer Miembro	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ
Segundo Miembro	:	Dr. RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI

SEGUNDO. - DETERMINAR que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves 14 de noviembre del 2024
Hora	:	09:00 am
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Leopoldo Wánpestao Condori Cari
DIRECTOR (a)



JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS


1	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	view.genial.ly Fuente de Internet	1%
7	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MADELEINE PARHUAY CCANCCE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	46197349
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-8581-0696
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	NO APLICA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	NO APLICA
URL de ORCID	NO APLICA
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29433035
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5849-7764
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	RICHARD CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2566-3735



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	RICARDO ANIBAL MALDONADO MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02429806
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-1482-3669
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO País: PERÚ Departamento: AYACUCHO Provincia: HUAMANGA Distrito: AYACUCHO -13.15317, -74.21669 https://maps.app.goo.gl/DhwHxVU9oR3QGJeE8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2023 - 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL NESTOR CERES VELASQUEZ
ESCUELA DE POSTGRADO
Dr. Ramiro Amílcar Bolaños Calderón
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MADELEINE PARHUAY CCANCCE, identificado con DNI Nro. 46197349 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
Programa de Segunda Especialidad
Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023

Asesorado por:

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 21 de Marzo del 2025

Handwritten signature

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis padres por haberme formado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes, a mi esposo que me apoyo y mis hijos. Son mi fortaleza que me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.



AGRADECIMIENTO.

A mis padres por su apoyo incondicional y el amor de mi familia por estar siempre conmigo dándome el ánimo a seguir esforzándome.



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	v
INTRODUCCIÓN	viii
RESUMENalabras	ix
ABSTRACT	x

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO	11
1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO	12

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1.OBJETIVO GENERAL.....	14
2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACION TEÓRICA

3.1.MARCO TEÓRICO	15
3.1.1. Número y nociones	15
3.1.2. Aprendizaje en los números	15
3.1.3. Reconocimiento de números.	16
3.1.3.1. Ordenar cardinales.....	17
3.1.3.2. Actividad mental	18
3.2.MARCO REFERENCIAL	18
3.2.1.1. Aprendizaje matemático.....	18



3.2.2. Cantidades y números.....	19
3.2.3. Los juegos y la actividad en el salón.....	20
3.3. MARCO CONCEPTUAL.....	21
3.3.1.1. Integración.....	21
3.3.2. Juego.....	21
3.3.2.1. Juego de roles.....	21
3.3.3. Jugar en inicial.....	22
3.3.4. Aprendizaje.....	22
3.3.4.1. Nuevos aprendizajes.....	22
3.3.5. Números.....	23
3.3.5.1. Conteos y cálculos.....	23
3.3.6. Matemáticas como didáctica.....	23
3.3.7. Operaciones Básicas.....	23

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	24
4.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS.....	25
4.3. METODOLOGÍA.....	25
4.3.1. Métodos aplicados a la investigación.....	25
4.3.2. Diseño de la investigación.....	25
4.3.3. Población.....	25
4.3.4. Muestreo.....	25
4.3.5. Técnicas instrumentos y fuentes de recolección de datos.....	25
4.3.5.1. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	25
4.4. RESULTADOS.....	26



4.5. DISCUSIÓN	29
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	35



.1 INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa Inicial - Río Magdalena Ayacucho 2023, se ha observado que los niños de 4 años tienen dificultades para asimilar conceptos numéricos, esto se debe en parte a la falta de capacitación y actualización de los docentes del nivel en el área de matemáticas, lo que impacta negativamente en el aprendizaje de los niños. La dinámica del juego es fundamental en el desarrollo de habilidades en los niños en edad escolar, ya que a través del juego los niños aprenden a pensar, razonar, seleccionar, cantar, recitar, escoger amigos, buscar a sus compañeros y reconocer a la familia educativa del jardín e integrarse a grupos de trabajo. El juego es una herramienta valiosa que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, permitiéndoles explorar, representar situaciones cotidianas y descubrir sus habilidades, así como expresar emociones y fortalecer habilidades sociales.

La implementación de juegos y actividades lúdicas centradas en el aprendizaje de los números puede ser una estrategia efectiva para abordar esta problemática.



RESUMEN

La propuesta de emplear juegos como estrategia para mejorar el aprendizaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Río Magdalena Ayacucho, es una herramienta valiosa que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, permitiéndoles explorar, representar situaciones y descubrir sus habilidades, así como expresar emociones y fortalecer habilidades sociales, en la educación preescolar se enfoca en apoyar el aprendizaje accesible a los niños en entornos y programas formales u organizados, y generalmente abarca desde los tres años de edad hasta el inicio de la enseñanza primaria. El juego es una técnica de aprendizaje de alto valor educativo que contribuye al desarrollo del sistema cognitivo, emocional y psicológico de los niños. La implementación de juegos y actividades lúdicas centradas en el aprendizaje de los números puede ser una estrategia efectiva para abordar esta problemática. Además, el juego de roles es un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años, lo que contribuye al desarrollo psicológico de los niños. Estas estrategias pueden ser efectivas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños en relación con los números y las cantidades.

Palabras claves: Juegos, registro, cantidades.



ABSTRACT

The proposal of using games as a strategy to improve learning in 4-year-old children of the Río Magdalena Ayacucho Educational Institution, is a valuable tool that contributes to the cognitive, emotional and social development of children, allowing them to explore, represent situations and discover their abilities, as well as express emotions and strengthen social skills, in preschool education it focuses on supporting learning accessible to children in formal or organized environments and programs, and generally covers from three years of age until the beginning of teaching primary. Play is a learning technique of high educational value that contributes to the development of children's cognitive, emotional and psychological systems. The implementation of games and recreational activities focused on learning numbers can be an effective strategy to address this problem. In addition, role-playing is a resource for stimulating the oral expression of 4-year-old boys and girls, which contributes to the psychological development of children. These strategies can be effective in improving children's meaningful learning related to numbers and quantities.

Keywords: Games, registration, quantities.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

.2 TÍTULO

Juegos y registro de cantidades para mejorar el aprendizaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Rio Magdalena Ayacucho 2023

.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los niños de 4 años están en una etapa de desarrollo donde experimentan un gran interés de explorar el mundo que los rodea. Sin embargo, a menudo presentan dificultades para comprender y representar cantidades de manera adecuada. Estas dificultades pueden afectar el desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales, como la comprensión de números, la capacidad de resolver problemas sencillos.

A través de la implementación y aplicación de juegos y registro de cantidades, se busca encontrar estrategias efectivas que fomenten el desarrollo cognitivo y matemático en los niños, utilizando métodos lúdicos y de registro que sean adecuados para su edad y nivel de comprensión. El objetivo es promover un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante que facilite la adquisición de habilidades numéricas y



matemáticas en los niños de 4 años, sentando así las bases para un desarrollo académico sólido para aprendizajes matemáticos futuros.

Esta iniciativa busca aprovechar el potencial educativo de los juegos y el registro de cantidades para promover el aprendizaje significativo en los niños, fomentando su curiosidad, creatividad y habilidades matemáticas de una manera divertida y atractiva. Además, se pretende evaluar el impacto de estas estrategias en el desarrollo cognitivo y académico de los niños, con el fin de establecer un modelo educativo que pueda ser replicado en otras instituciones para el beneficio de los estudiantes de edad preescolar.

El enfoque de este problema es multidisciplinario, combinando aspectos de psicología del desarrollo, pedagogía y didáctica de las matemáticas para diseñar e implementar actividades que sean tanto educativas como entretenidas para los niños de 4 años, contribuyendo así a su desarrollo integral para un futuro exitoso académico.

Este enfoque se alinea con las tendencias actuales en educación preescolar, que reconocen la importancia del juego y la manipulación de objetos concretos en el aprendizaje temprano de las matemáticas, así como la necesidad de un registro visual y tangible de cantidades para el desarrollo de habilidades numéricas en los niños de esta edad.

.4 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

La educación preescolar es una etapa crucial en el desarrollo cognitivo y académico de los niños, ya que es en esta etapa donde se sientan las bases para el aprendizaje futuro, es fundamental que se



implementen estrategias educativas efectivas que fomenten el desarrollo de habilidades numéricas y matemáticas en los niños de 4 años, ya que estas habilidades son esenciales para su éxito académico en etapas posteriores, la implementación de juegos y registro de cantidades se presenta como una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje en niños de 4 años, ya que estos métodos son adecuados para su edad y nivel de comprensión, y fomentan el desarrollo cognitivo y matemático de una manera lúdica y entretenida. Además, el uso de juegos y registro de cantidades permite a los niños aprender de manera autónoma ya su propio ritmo, lo que contribuye a su motivación y autoestima.

La Institución Educativa Inicial Río Magdalena - Ayacucho, se enfrenta al desafío de mejorar el aprendizaje en niños de 4 años, la implementación y aplicación de juegos y registro de cantidades se presenta como una solución efectiva y viable. Esta iniciativa busca aprovechar el potencial educativo de los juegos y el registro de cantidades para promover el aprendizaje significativo en los niños, fomentando su curiosidad, creatividad y habilidades matemáticas de una manera divertida y atractiva.

La evaluación del impacto de estas estrategias en el desarrollo cognitivo y académico de los niños permitirá establecer un modelo educativo que pueda ser replicado en otras instituciones Educativas para el beneficio de los estudiantes de edad preescolar.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

.5 OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre los juegos y registros de cantidades con el aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Río Magdalena – Ayacucho en el 2023.

.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE.1_ Describir como se relaciona el registro y de cantidades con el aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Río Magdalena – Ayacucho.

OE.2_ Describir como se relaciona las habilidades de comparar y b ordenar con el aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Río Magdalena – Ayacucho.

OE.3_ Identificar como se relaciona la manipulación de objetos y materiales con el aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Río Magdalena – Ayacucho.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACION TEÓRICA

.7 MARCO TEÓRICO

.7.1.1. Número y nociones

Pinque, (2020). Afirma que el pensamiento relacionado con las cantidades y los números comienza cuando los niños empiezan a manipular objetos y materiales. A medida que los niños aumentan o disminuyen cantidades de objetos, desarrollan una comprensión clara de los números, tanto en orden ascendente como descendente. Además, aprenden a establecer relaciones entre números pares e impares, lo que les permite comprender cantidades exactas e inexactas, así como la lectura y escritura de números naturales, mixtos y decimales. Este proceso de manipulación y comprensión de cantidades y números es fundamental para el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños en edad preescolar.

.7.2. Aprendizaje en los números

Kubli, F. (2018). Sostiene que el aprendizaje de las cantidades y los números se inicia cuando los niños comienzan a interactuar con sus pares y a realizar ejercicios que implican la manipulación de objetos y materiales. A través de estas actividades, los niños internalizan la idea de los números, tanto en orden ascendente como descendente, lo que les



permite desarrollar el pensamiento relacionado con las cantidades y los elementos básicos de conjuntos. Esta comprensión les permite abordar una variedad de componentes, como decenas, centenas, millares y millones, lo que constituye un paso fundamental en su desarrollo cognitivo y matemático.

Thorndike, E. L. (2012). Sostiene que los niños comienzan a desarrollar la idea de los números a través de la manipulación de objetos y materiales, lo que les permite comprender las cantidades y los elementos básicos de un conjunto. A medida que los niños juntan, quitan, duplican y dividen objetos, comienzan a comprender los conceptos matemáticos de contar, disminuir, llevar y duplicar, lo que les permite aprender a leer y escribir los números. Este proceso de manipulación y comprensión de cantidades y números es fundamental para el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños en edad preescolar

.7.3. Reconocimiento de números.

Destaca que el conocimiento de los números no surge de repente ni está completamente establecido, sino que se adquiere a lo largo de la vida de una persona. Desde el nacimiento, se inicia el proceso de conocer los números naturales, números mixtos, decimales, pares, impares, entre otros. Estos aprendizajes se adquieren a través de la interacción con objetos, materiales, cosas y cantidades. Este enfoque resalta la importancia de la interacción activa y experiencial en el proceso de adquisición del conocimiento numérico a lo largo del desarrollo de una persona.



Castro E. y Romero (2010). Resalta que diversos materiales como chapitas, palitos, piedritas de colores, semillas como maíz, habas, porotos, pallares, entre otros, son elementos fundamentales para el aprendizaje de las cantidades y los números, estos materiales se consideran como recursos de apoyo pedagógico que se utilizan en el desarrollo de las sesiones de clases, la interacción con estos materiales proporciona a los estudiantes la oportunidad de comprender conceptos numéricos de manera práctica y concreta, lo que contribuye a su proceso de aprendizaje.

.7.3.1. Ordenar cardinales.

Gelman y Gallistel (2015). Sugieren que los seres humanos adquieren la capacidad de reconocer y distinguir los números cardinales a través del conteo, comenzando con la secuencia ordenada y ascendente de los números, como uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, y así sucesivamente, ya sea hasta el 9 o hasta el 100, entre otros. Estas actividades orientan a los estudiantes a realizar operaciones básicas como aumentar, disminuir, dividir, multiplicar, y finalmente a resolver problemas cotidianos en el contexto escolar, el aprendizaje de estas habilidades matemáticas se adquiere a través de la interacción con objetos, materiales y cantidades, lo que permite a los estudiantes comprender los conceptos numéricos de manera práctica y concreta.



.7.3.2. Actividad mental

Ministerio de Educación. (2020). Destaca que el aprendizaje es una actividad mental en la que los estudiantes adquieren conocimientos de diversas áreas del saber, con el apoyo y asesoramiento de los docentes. Este proceso se lleva a cabo durante las sesiones de clases, en las cuales la interacción con sus pares y la manipulación de diferentes materiales educativos ya sea del Ministerio de Educación o reciclados en las instituciones educativas del país, juegan un papel fundamental en el desarrollo de los aprendizajes.

.8 MARCO REFERENCIAL

.8.1.1. Aprendizaje matemático

Mejía, ROG y Vera, CEG (2020). Afirma que el aprendizaje de las habilidades matemáticas, especialmente las operaciones básicas, como sumar, restar, multiplicar, dividir y resolver problemas matemáticos, se logra a través de la aplicación de estrategias algorítmicas y la resolución de problemas de la vida cotidiana. Estas habilidades se adquieren a través de la interacción con objetos, materiales y cantidades, lo que permite a los estudiantes comprender los conceptos numéricos de manera práctica y concreta. Además, se sugiere que los docentes deben diseñar, desarrollar y evaluar estrategias de enseñanza-aprendizaje que generen conocimientos significativos en los estudiantes de educación básica, y que se debe fomentar el uso de juegos tradicionales como un recurso para favorecer el aprendizaje.



El aprendizaje de las habilidades matemáticas se produce cuando los estudiantes interactúan con sus pares en el aula, manipulando diferentes materiales educativos, contando, clasificando, formando grupos de objetos similares y aplicando estrategias matemáticas para resolver problemas cotidianos. Este enfoque resalta la importancia de la interacción activa y experiencial en el proceso de adquisición del conocimiento matemático, lo que contribuye al desarrollo de habilidades prácticas y concretas en los estudiantes.

.8.2. Cantidades y números.

Salsa, AM (2016). Define que el reconocimiento e identificación de cantidades y su representación mediante números naturales son habilidades matemáticas fundamentales que permiten a los estudiantes realizar operaciones básicas como sumar, restar, multiplicar, dividir y resolver problemas cotidianos de su contexto personal. Estas habilidades se adquieren a través de la interacción con objetos y materiales, y su aplicación en situaciones prácticas. Por su parte, **MINEDU (2009)** destaca que el aprendizaje de las matemáticas se produce cuando los estudiantes interactúan con sus semejantes en el aula, manipulando diferentes materiales educativos y desarrollando el pensamiento matemático, lo que les permite aplicar artificios matemáticos para resolver problemas cotidianos y plantear otros similares. En este sentido, la enseñanza de las matemáticas debe fomentar la participación activa de los estudiantes y la aplicación de estrategias didácticas que promuevan el aprendizaje significativo.



Castro, E. y Romero, I. (2010). Define que la representación numérica implica mencionar las cantidades y escribirlas mediante números naturales para identificar y reconocer los elementos de un conjunto de personas, animales u objetos. Esta habilidad permite a los estudiantes desarrollar y aplicar las habilidades matemáticas básicas, como sumar, restar, multiplicar, dividir y resolver problemas matemáticos de su contexto personal, utilizando estrategias algorítmicas y planteando problemas similares a los de la vida cotidiana.

.8.3. Los juegos y la actividad en el salón.

El juego es reconocido como una actividad intrínseca en los niños, a través de la cual desarrollan habilidades cognitivas, creativas y de responsabilidad. Durante el juego, los niños experimentan una sensación de libertad, alegría y satisfacción al participar en actividades que los mantienen en constante movimiento. Además, el juego con participar en trabajos grupales en el aula, expresar sus inquietudes personales y llevar a cabo actividades de rutina al llegar al jardín escolar, como saludar al llegar, encontrar su lugar, guardar sus pertenencias y reconocer a sus compañeros.

Cratty, BJ (2018). Recomienda que los niños participen en varios juegos de roles o juegos libres en grupos, donde interactúan con otras personas y se sienten libres, contentos y satisfechos de lo que hacen. Estos juegos pueden incluir ejercicios de movimientos secuenciales que se combinan con los juegos, como saltar, correr, reptar, gatear y otros



ejercicios que fortalecen su formación personal como infante e integrante de la familia escolar y su adaptación al jardín de niños.

.9 MARCO CONCEPTUAL

.9.1.1. Integración

Tello, N. (2015). La socialización en el entorno escolar implica que los niños participen en una variedad de actividades internas en el aula, con el propósito de adaptarse diariamente al jardín, integrarse con sus compañeros, y ser acompañados por sus docentes para llevar a cabo diversas actividades, especialmente juegos, con el fin de conocer a sus amigos, reconocer a la comunidad educativa del jardín de niños, y desarrollar habilidades de adaptación escolar y permanencia en el aula, al tiempo que participan en actividades pedagógicas trabajando en equipo.

.9.2. Juego

Los niños tienen una necesidad fundamental de participar en actividades dentro y fuera del aula, interactuar con sus compañeros y desarrollar habilidades de trabajo en equipo, ya que desean integrarse a la comunidad escolar. Por lo tanto, el juego se convierte en una actividad esencial para el desarrollo personal, social y cultural de los niños.

.9.2.1. Juego de roles

Piaget. "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; así mismo, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando.



A través de esta actividad, los niños ponen de manifiesto sus habilidades y destrezas personales al desempeñar roles principales o secundarios, al tiempo que practican la responsabilidad, la solidaridad y el compañerismo.

.9.3. Jugar en inicial

Cratty, BJ (2018). La importancia del juego en el desarrollo infantil es un paradigma fundamental, ya que influye positivamente en los niños, permitiéndoles desarrollar su personalidad a través de la socialización y la interacción con sus pares. Esto les brinda la oportunidad de integrarse en grupos, participar de manera activa y establecer reglas de conducta, lo que contribuye al fortalecimiento de sus sentimientos, ideas y habilidades personales creando un clima institucional favorable.

.9.4. Aprendizaje

Wainerman, C. (2016). Son los cambios en las personas que se forman y adquieren su personalidad y se acrecienta sus conocimientos, fortaleciendo académicamente bajo la orientación de sus tutores con un estricto seguimiento con el fin de tener la conducta adecuada en sus estudiantes.

.9.4.1. Nuevos aprendizajes

Rodríguez, M. (2011). Todos los conocimientos que posee el estudiante es contrastada con los aprendizajes que vienen, que son promovidos y crean otros, es decir del conocimiento previo aplicando los nuevos dan como resultado el aprendizaje que es significativo en su entorno de alegría.



.9.5. Números

Boulé, F. (2010). Sostiene que los estudiantes adquieren la idea de los números cuando manipulan, juegan y utilizan materiales como objetos y material multibase. Al contar, aumentar, disminuir, dividir y multiplicar, los estudiantes pueden resolver problemas cotidianos en el contexto escolar, bajo la supervisión de su docente y en grupos de alumnos debidamente organizados.

.9.5.1. Conteos y cálculos

Hidalgo García, AM (2020). Los cálculos y enumerar es personal que se pueden afianzar gracias a las ejercitaciones como son los cálculos, cuentas, conteos con la realización constante hasta llegar en la formación de situaciones concretas como son los objetos o personas.

.9.6. Matemáticas como didáctica.

Díaz Barriga A. F, Hernández, RG (2018). Las orientaciones lo realizan los docentes es necesario las estrategias para la enseñanza de matemáticas con resoluciones para los problemas que deben ser impregnados en todo el proceso de su vida.

.9.7. Operaciones Básicas

Núñez, JBV (2011). El fin en matemática está en las ejercitaciones de matemáticas aplicando operaciones de sumas, restas, en números, llegando a dar soluciones desarrollando razonar en los estudiantes.

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

.10 ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO ACADÉMICO

Es fundamental utilizar un enfoque lúdico y actividades de juego para enseñar conceptos básicos matemáticos, los juegos facilitan el aprendizaje de una manera natural y divertida. Incorporan actividades que involucren diferentes sentidos como manipular objetos en situaciones y experiencias de la vida diaria de los niños.

MES	ACTIVIDADES	TIEMPO
Marzo	INICIO Reunión y propuestas sobre juegos y registro en números para las estrategias matemáticas	08 Hrs.
	INTERMEDIAS Aplicación de sesiones con estrategias de juegos matemáticos	21 Hrs
Mayo	FINALES Evaluación de logros de las estrategias en matemáticas en los estudiantes	14 Hrs.



.11 RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

La planificación fue exitosa de los procedimientos programados, que incluye el reconocimiento de los números, ha demostrado mejorar el nivel observándose un cambio positivo en las actitudes y en el conocimiento de la información durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Estos resultados sugieren que la inclusión del juego en las matemáticas en el proceso de aprendizaje puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes y en su actitud hacia el proceso educativo.

.12 METODOLOGÍA

.12.1.1. Métodos aplicados a la investigación

Baena Paz, GME (2017). La Investigación que es descriptiva es porque tiene puntos de vista cualitativos.

.12.1.2. Diseño de la investigación

No experimental

.12.2. Población

El total es 56 estudiantes de la Institución Educativa Inicial Rio Magdalena.

.12.3. Muestreo

Se trabajó con una muestra de 16 estudiantes.

.12.4. Técnicas instrumentos y fuentes de recolección de datos

Registro auxiliar de los estudiantes, ficha de observación.

.12.4.1. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Excel para analizar los datos

.13 RESULTADOS

Observados a 56 estudiantes de la I.E.I.

Tabla 01

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
niños	9	56.3
niñas	7	43.8
total	16	100.0

FIGURA 01

Observados a 56 estudiantes de la I.E.I.

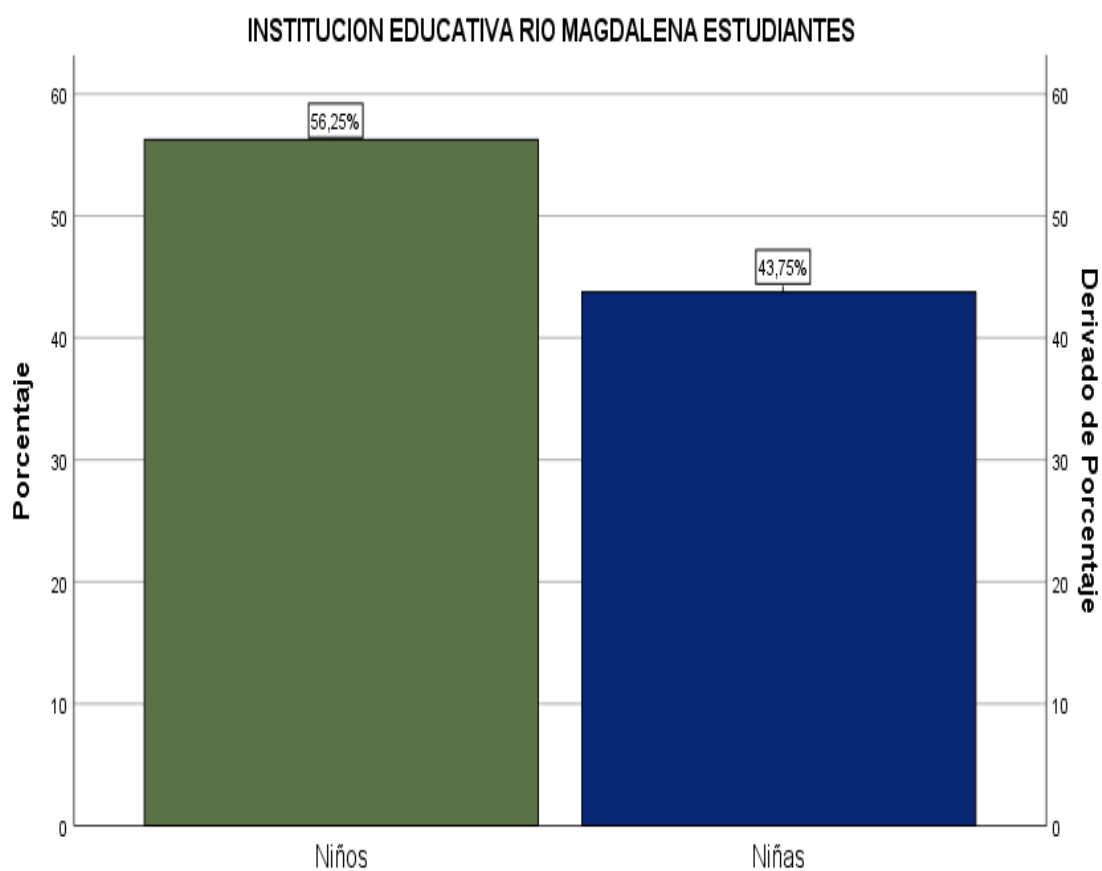




FIGURA 02

Nivel de logro - educación básica regular 2024





Interpretación

Tabla 01

En la Institución Educativa Inicial de Rio Magdalena los estudiantes son en niños la frecuencia de 9 con el porcentaje de 56,3 y en niñas con la frecuencia de 7 y con el porcentaje de 43,8 en un total de frecuencia de 16.

Gráfico 01

En la Institución Educativa Inicial de Rio Magdalena los estudiantes son en niños el porcentaje de 56,3 y en niñas el porcentaje de 43,8 en un total del 100 por ciento del total.

Gráfico 02

En la Institución Educativa Inicial de Rio Magdalena se observa el resultado de las estrategias aplicadas en juegos y registro de cantidades para mejorar el aprendizaje en los niños son un 12.5% presentan dificultad, el 50% se encuentran en proceso, el 37.5% de logro esperado y 0% de logro destacado que aún no se visualiza en el primer bimestre. Sumados hace el 100% de estudiantes.



.14 DISCUSIÓN

El Trabajo Académico se ha desarrollado con toda normalidad, planificando desde el mes de marzo junto con el directivo y los docentes de aula, considerando los aspectos importantes como son: hacer conocer a la comunidad educativa el trabajo académico, el cronograma correspondiente de su ejecución y duración de igual forma el responsable del aula de 4 años, este proceso en su desarrollo se ha encontrado algunas dificultades especialmente de los niños, donde todavía no alcanzaron en forma definitiva la idea del número y de las cantidades, posiblemente que va avanzando se establezca y consolide los aprendizajes del conteo y reconocer los elementos básicos de los números naturales.

Cuyas estrategias de nominados se intensificarán hasta la conclusión del año escolar donde se enfatizará los ejercicios claves o prácticos de la noción de los números y representación de cantidades vivenciando, manipulando materiales reciclados chapitas, palitos, botellas, tapas descartables, botones, granos o semillas de acuerdo con el contexto. aumentando, disminuyendo cantidades para lograr la noción de cantidad y números.

Los resultados logrados se alcanzaron hasta un 90% en forma valorativa y apreciativa que, de los 16 alumnos, 6 han logrado alcanzar a tener una idea clara precisa de los números y representación de cantidades, tienen problemas sobre el razonamiento matemático y se necesita el refuerzo o atención para su mejoramiento de su aprendizaje.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Concluimos según el estudio de investigación y los resultados obtenidos que se determinó que existe una relación significativa entre los juegos de registro de cantidades, con el aprendizaje en los niños de 4 años de nivel inicial, esto lo podemos interpretar que si los niños incrementan el número de juegos, en los cuales registran ciertas cantidades de objetos, entonces se incrementará el aprendizaje de los conceptos de matemática básica.

SEGUNDA: se logró describir la relación entre el registro y representación de cantidades y el aprendizaje de los niños de inicial de 4 años, esta relación consiste en que a mayor integración de los juegos de objetos y cantidades los niños lograron registrar en sus mentes el número de objetos registrados en los juegos, esto indica un efectivo aprendizaje con relación a las matemáticas básicas confirmando que son métodos adecuados para su nivel de comprensión.

TERCERA: concluimos que se logró describir la relación que existe entre las habilidades de comparar y ordenar con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años esto nos lleva a afirmar que los juegos que incorporan materiales similares y por orden de prioridad entonces los niños del nivel inicial de Rio Magdalena de Ayacucho logran comparar el uno con el otro que tienen las mismas características y los ordenan según su lógica conllevando esto a un aprendizaje más efectivo de las matemáticas básicas.



CUARTA: Se logro identificar la relación que hay entre la manipulación de objetos y materiales con el aprendizaje de los niños de 4 años del nivel inicial, esto nos lleva a confirmar que los juegos que incorporan objetos y materiales y a medida que los niños aumentan o disminuyen cantidades de objetos, desarrollan una comprensión clara de los números y logran una buena manipulación desarrollando su aspecto psicomotor.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Al director de la institución educativa inicial Rio Magdalena de Ayacucho se le recomienda capacitar con talleres a los docentes de la institución, en la elaboración de juegos que incorporen el registro de cantidades suficientes de objetos y materiales acorde con el nivel de comprensión de los niños de 4 años ya que esto nos llevara a cumplir con el objetivo de mejorar el aprendizaje y estimule a seguir aprendiendo.

SEGUNDA: Al director de la institución educativa inicial Rio Magdalena de Ayacucho se le recomienda realizar planes pilotos de reuniones de trabajo con la asistencia de los docentes del nivel inicial para crear y modificar juegos pedagógicos en los cuales los niños aprenden a memorizar las cantidades del uno al diez, de objetos que usaran en sus juegos esto desarrollara un aprendizaje significativo.

TERCERA: se recomienda al director de la Institución Educativa Inicial Rio Magdalena adquirir objetos similares para incorporar en juegos asi mismo, comprar los números del uno al diez, para que los niños puedan ordeñar en forma ascendente y descendente, esta estrategia mejorara el nivel de aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Inicial.

CUARTA: Se recomienda al director de la Institución Educativa Inicial Rio Magdalena, implementar con materiales de enseñanza como rompecabezas, armado de diferentes cosas como juguetes deportivos para que los docentes los usen en sus clases esto nos llevara a mejorar el aprendizaje de manipulación, de objetos conocidos por los niños incrementando su nivel de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Baena Paz, GME (2017). *Metodología de la investigación* (3a. ed.). Grupo Editorial Patria.
- Castro, E. y Romero, I. (2000). *Sistemas de representación y aprendizaje de estructuras numéricas*. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas, 18(3), 361-372.
- Cratty, BJ (2012). *Juegos didácticos activos*. Editorial Pax México.
- Hidalgo García, AM (2020). *Propuesta de intervención para trabajar el cálculo mental aditivo y multiplicativo en tercero de primaria*. Recuperado de <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9768/HIDALGO%20GARCIA,%20ALEJANDRO%20MIGUEL.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Díaz Barriga A. F, Hernández, RG . "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo". México. Mc Graw Hill.
- Kubli, F. (1983). *Piaget's clinical experiments: A critical analysis and study of their implications for science teaching*. European Journal of Science Education, 5(2), 123-139.
- Mejía, ROG y Vera, CEG (2020). *Metodología STEAM y su uso en*
- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Nacional de Desarrollo Educativo*.
- Moreno, CX (2022). *Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos.



- Matemáticas para estudiantes de bachillerato en tiempos de pandemia COVID 19.* Dominio de las Ciencias, 6(3), 163-180. Recuperado de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1212>
- Núñez, JBV (2011). *Lúdica y matemáticas a través de las TICs para la práctica de operaciones con números enteros.* Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación. Recuperado de Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación
- Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual.* Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa Socioeducativa. Recuperado de Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa.
- Salsa, AM (2016). *Influencia de la cantidad y el nombre de las unidades gráficas en el reconocimiento y la diferenciación precoz entre dibujo, escritura y numerales.* Psykhe (Santiago), 25(2), 1-1. Recuperado de <https://ojs.uc.cl/index.php/psykhe/article/view/19753>
- Tello, N. (2005). *La socialización de la violencia en las escuelas secundarias: proceso funcional a la evaluación social.* Revista Mexicana de Investigación Educativa, 10(27), 1165-1181.
- Thordike E.L. (2012) Los juegos y el aprendizaje significativo en instituciones educativas iniciales. Educativas iniciales Quito 28(2).
- Wainerman, C. (2003). *Transformaciones sociales y demográficas de las familias latinoamericanas.* GUB.UY. Recuperado de GUB.UY.



ANEXOS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

1. I.E.I. : Río Magdalena
2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : Agrupamos los alimentos
3. FECHA :
4. DOCENTE : Madeleine Parhuay Ccancce
5. EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS : 4 Años
6. SECCIÓN : Anaranjado





I. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


Area y Competencia	Capacidades	Desempeños			Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		3 años	4 años	5 años		
AREA: MATEMATICA Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupa objetos de su entorno y menciona el criterio de agrupación.	Realiza dibujos de lo vivenciado con el material concreto.

II. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
De búsqueda de la Excelencia	Auto superación	Disposición para modificar su conducta en relación a los hábitos que debe asumir para tener una vida más saludable.

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales y/o recursos
ACTIVIDADES DE RECEPCIÓN.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a los niños y niñas de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos. ▪ Se orienta la ubicación de la lonchera y realiza el registro autónomo de su asistencia. 	Dialogo
ACTIVIDADES DE RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se inicia la actividad con el saludo, rezo, canto, control del tiempo, control de asistencia, normas de convivencia, palabras mágicas. 	Carteles del aula Pandereta, canción
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PLANIFICACIÓN: Los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre.</p> <p>ORGANIZACIÓN: Cada niño elige el sector en que va a jugar, con quienes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará.</p> <p>EJECUCIÓN: Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.</p> <p>ORDEN: Los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: Los niños verbalizan lo que hicieron.</p> <p>REPRESENTACIÓN: Los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</p>	Materiales de los sectores. 
INICIO 	<p>Se invita a los niños y niñas a sentarse en asamblea y se les mostramos un sobre, luego entregamos las tarjetas a cada niño y niña, les comentamos que jugaremos un juego llamado Simón dice... según las consignas los niños se irán agrupando según su criterio. ¿De qué trata el juego? ¿con que productos jugamos? ¿Qué hicieron con los que tenían la misma tarjeta? Se comunica a los niños y niñas el propósito, Hoy jugaremos a agrupar los alimentos.</p> <p>Con la participación de los niños y niñas se establece algunos acuerdos para poder trabajar de manera ordenada durante la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obedecer a la maestra • Levantar la mano para hablar • Respetar la opinión de los compañeros. 	Tarjetas de frutas

<p>DESARROLLO</p>	<p>Comentamos sobre los alimentos que podemos comprar en el mercado, los niños y niñas mencionan algunos alimentos que conocen, luego la docente muestra algunos productos como frutas, verduras, menestras, etc. Y cada niño coge el producto de su agrado, manipula y observa sus características, se les hace algunas preguntas ¿Qué alimento eligieron? ¿Por qué? ¿Cómo son? ¿Serán iguales? Luego los niños y niñas se agrupan según el producto, se coloca 3 canastas con una imagen de los productos, donde los niños y niñas irán colocando uno por uno los alimentos en una canasta según su característica, luego un representante del grupo saldrá a contar la cantidad de alimentos que agrupo menciona si tiene muchos o pocos alimentos. se les hace conocer el valor de los productos cuales nos dan energía, proteínas y nos protegen de las enfermedades.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 90px; height: 90px;"></div> </div> <p>Los niños y niñas de 4 y 5 años trabajan de manera individual dibujando las agrupaciones que se realizó, los niños y niñas de 3 años trabajan la ficha recortan y pegan, comentan sobre su trabajo, luego socializan sus trabajos. Se les acompaña durante el trabajo de los niños y niñas haciéndoles algunas preguntas sobre los realizado.</p>	<p>Hoja de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz crayolas</p> <p>Verduras, frutas</p> <p>papelógrafo</p> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 50px; margin: 20px auto;"></div>
<p>CIERRE</p>	<p>Hacemos el recuento de lo aprendido el día de hoy ¿Qué hicimos? ¿Cómo agrupamos los alimentos? ¿les gusto? ¿fue fácil? ¿para qué nos servirá lo aprendido?</p>	<p>Interrogantes</p>
<p>REFRIGERIO</p> <p>RECREO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparten sus alimentos con agrado, estimulando los hábitos alimentarios de higiene y orden. ✓ Salen a realizar actividades espontáneas en el espacio exterior, decidiendo ¿Con quién y con qué jugar? 	

Directora(e)

Docente del Aula



FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Agrupamos los alimentos.

Nº	AREA: MATEMATICA Resuelve problemas de cantidad.	3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS	
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Agrupa objetos de su entorno y menciona el criterio de agrupación.	C	B	A	AD
	APELLIDOS Y NOMBRES				
01	AGUIRRE GUTIERREZ, KIARA ANDREA				
02	CARTULIN MENDEZ, ALIZZE				
03	MUNAYLLA CUSICHE, IDAN MAIL				
04	VICAÑA HUANACO, GREYSI NAZLY				
05	QUISPE HUAMAN LYA VALERIA				



06	VARGAS LEON, HELEN SOFÍA				
07	AGUIRRE GOZME, ABEL ANGEL				
08	YUPANQUI CURI, YHOE SAMIR				
09	MARIN QUISPE NAHOMI				
10	VARGAS LEON, HELEN SOFÍA				
11	AGUIRRE GOZME, ABEL ANGEL				
12	YUPANQUI CURI, YHOE SAMIR				
13	CARDENAS FLORES KENIA				
14	VARGAS RUIZ ADEMIR				
15	AGUIRRE GOZME, ABEL ANGEL				
16	YUPANQUI ARIAS LEONEL				

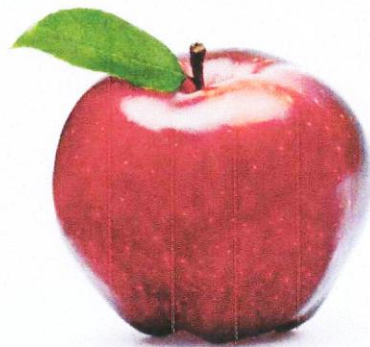


FICHA DE OBSERVACIÓN

	COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad.			
	CRITERIOS DE EVALUACION	Agrupa objetos de su entorno y menciona el criterio de agrupación.			
	Apellidos y Nombres				DESCRIPTIVA
01	AGUIRRE GUTIERREZ, KIARA ANDREA				
02	CARTULIN MENDEZ, ALIZZE				
03	MUNAYLLA CUSICHE, IDAN MAIL				
04	VICAÑA HUANACO, GREYSI NAZLY				
05	QUISPE HUAMAN LYA VALERIA				
06	VARGAS LEON, HELEN SOFÍA				
07	AGUIRRE GOZME, ABEL ANGEL				
08	VARGAS FERNANDEZ, NISH				
09	CAYETANO AYBAR MARIBEL CRISMA				
10	VICAÑA GALVEZ LIAN				



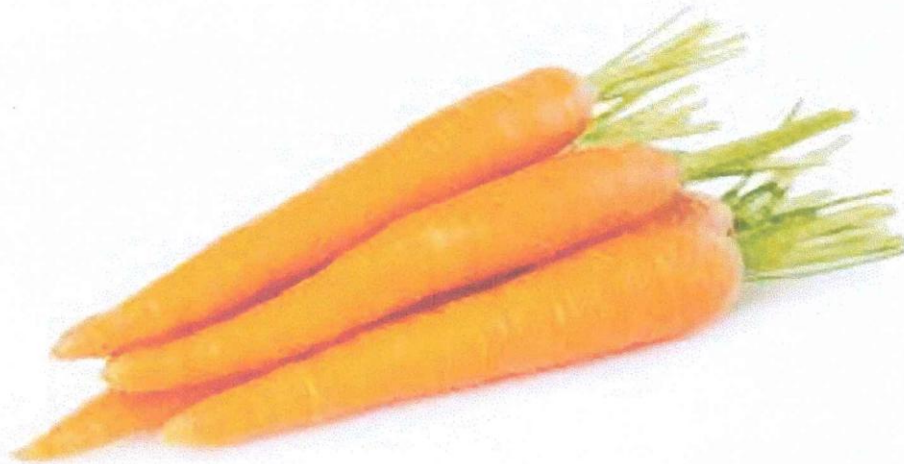
shutterstock.com · 1026670936





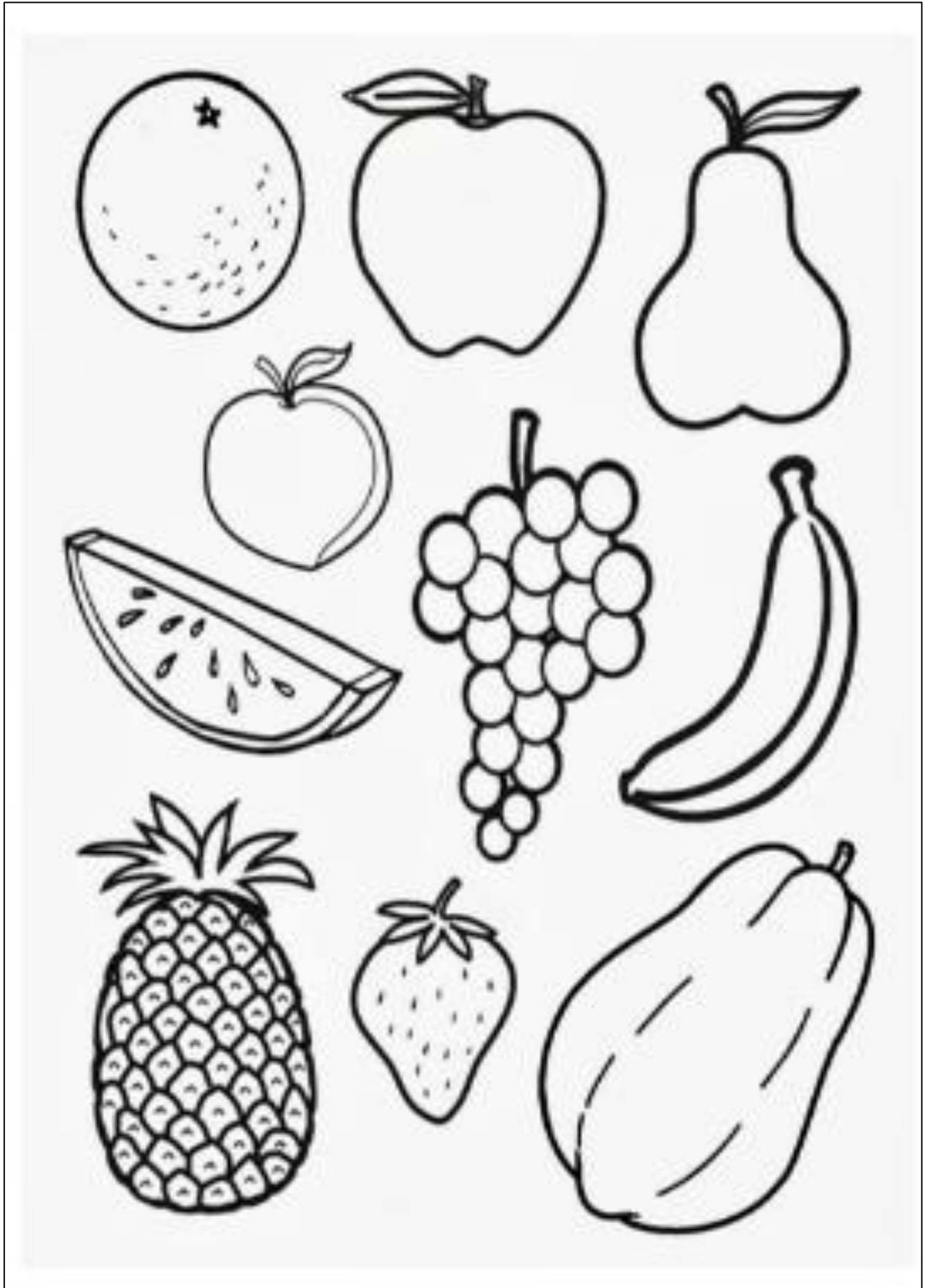
Brócoli

www.herbivest.com





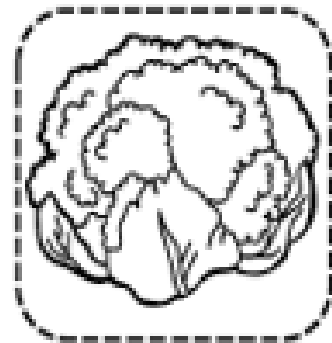
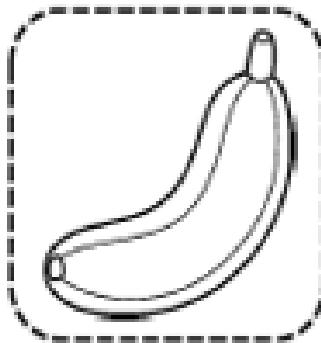
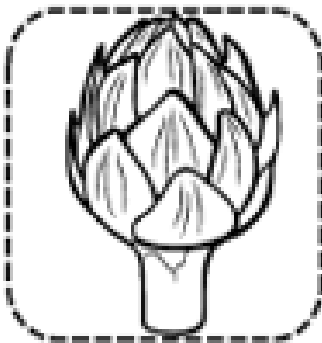
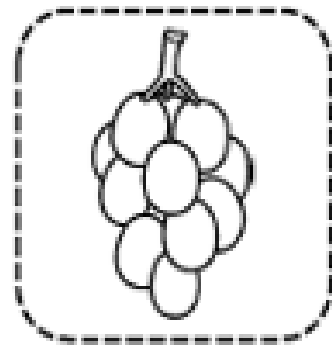
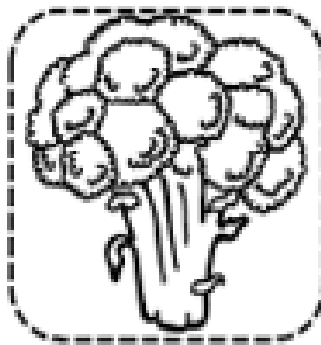
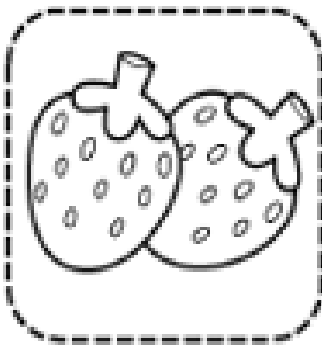




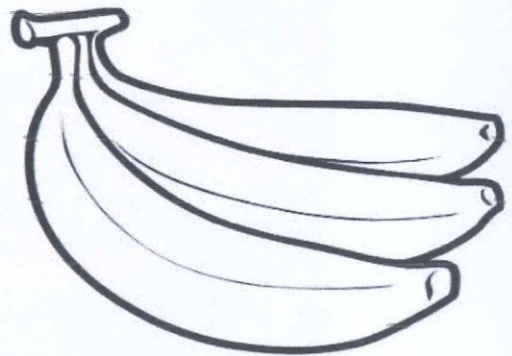
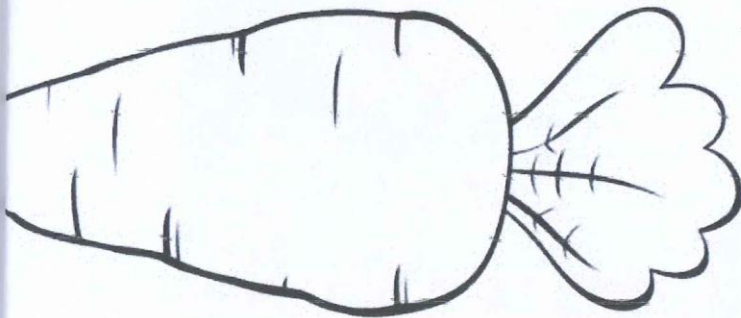
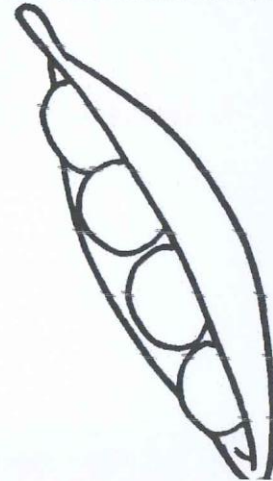
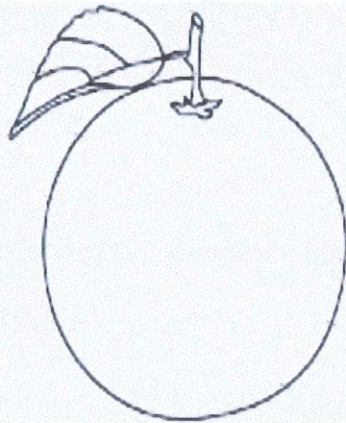


Fruta

Verdura



COLOREA LAS VERDURAS Y ENCIERRA LAS FRUTAS.





El estudiante realiza el registro de cantidades a través de juego con materiales.

Los estudiantes utilizan el material didáctico para realizar las comparaciones reconociendo las cantidades.



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 21-03-25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MADELEINE PARHUAY CCANCCE

Dirección: ASOC.SAN LUIS MZ.A LT.6

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 46197349

Teléfono: 994484000 email: calderoneloy@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS Y REGISTRO DE CANTIDADES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RIO MAGDALENA AYACUCHO 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): JUEGOS, REGISTRO, CANTIDADES.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) **Licencia estándar:**
Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) **Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:**

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG18



21-03-2025

Firma de Autor

huella digital

Fecha